

Tasarım Eğitiminde Duygusal bir Araç: *Designophy*

An Emotional Tool in Design Education: *Designophy*

Ayhan Enşici, İstanbul Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü – Türkiye

Abstract

Design education aims that the designers educated have been equipped with characteristics such as creativity, intellectuality, versatility, and having the necessary tools and using them effectively while performing their profession. The motto upon which industrial design education is constructed, i.e. *industrial design is at the intersection of other disciplines*, has a direct role in education programs. The fact that a good designer should have the ability to use the related software, globalization and increasing competition, result in that the content of design education gets crowded, traditional courses are undervalued, if not eliminated. Also, endlessly developing technology, increasing information on materials, concerns and outlooks of companies in the area, together constitute a gap to be overcome.

Keywords: Industrial design education, design publishing

Özet

Tasarım eğitimi, endüstriyel tasarım bağlamında üretmeyi hedeflediği tasarımcıların, yaratıcı, düşünen, çok yönlü, entelektüel, tasarlarken ihtiyacı olan tüm araç ve donanımlara sahip, bu araçlar ve donanımları etkin kullanabilen gibi özelliklere sahip olmasını hedeflemektedir. Tüm endüstriyel tasarım eğitimlerinin üzerine yapılandırıldığı, *endüstriyel, tasarım diğer uzmanlıkların kesişim noktasında yer alır* düsturu uygulanmakta olan eğitim programlarının yapısında doğrudan etkili olmaktadır. İyi tasarımcının günümüzde sahip olması gereken donanımların başında yer alan bilgisayar programlarını kullanabilme, son yıllarda giderek önemi artan küreselleşme, artan rekabetin gerektirdiği bilgiler ve benzer konular Endüstriyel Tasarım eğitiminin içeriğinin kalabalıklaşmasına ve geleneksel derslerin ağırlıklarının azalmasına ve bazen eğitim programından kalkmasına neden olmaktadır. Ayrıca bu nedenlere bağlı olmadan da ‘ne kadar çok bilinirse o kadar iyidir’ diye değerlendirilen tasarımlar, tasarımcılar, sürekli olarak gelişmekte olan teknoloji ve malzemeler hakkındaki artan bilgiler, endüstride yer alan firmalar ve tasarıma bakışları ve daha bir çok başka bilgi de tasarım eğitimcileri için daima kapatılması gereken bir açık olarak belirmektedir.

Anahtar Kelimeler: Endüstriyel Tasarım Eğitimi, Tasarım Yayıncılığı

Giriş

Kişilerin birer uzmana dönüşümü ancak yoğun ve planlanmış bir süreç sonunda sağlanabilmektedir. Diğer meslek eğitimlerinden farklılaşan tasarımı eğitiminde, iyi tasarımcılar üretebilmek için, ağırlıklı öneme sahip olan teori ve pratiğin birlikte kullanıldığı hibrid yapıları program uygulanmaktadır.

Tasarım eğitimi endüstriyel tasarım bağlamında üretmeyi hedeflediği tasarımcıların yaratıcı, düşünen, üretken, çok yönlü, entelektüel, tasarım yaparken ihtiyacı olan tüm araç ve donanımlara sahip, bu araçlar ve donanımları etkin kullanabilen gibi özelliklere sahip olmasını hedeflemektedir. Tüm endüstriyel tasarım eğitimlerinin üzerine yapılandırıldığı,

endüstriyel tasarım diğer uzmanlıkların kesişim noktasında yer alır düsturu bu uzmanlık için uygulanan eğitim programlarının yapısında doğrudan etkili olmaktadır. İyi tasarımcının günümüzde sahip olması gereken donanımlar endüstriyel tasarım üniversite eğitiminin içeriğinin kalabalıklaşmasına ve geleneksel derslerin ağırlıklarının azalmasına ve bazı durumlarda eğitim programından kalkmasına neden olmaktadır. Buna bağlı olarak ihtiyaç duyulan yan/donanımsal bilgiler süreç içerisinde öğrenci tarafından giderileceği öngörülmektedir. Bu öngörü ise çoğunlukla proje dersinde uygulanan metodik yaklaşımın tasarım öğrencisinin ihtiyaç duyduklarını araştırmak zorunda olmasıyla öğrenileceği kanısına dayandırılmaktadır. Başka bir deyişle eğitilenin eğitilmesindeki yük paylaşılmaktadır.

Bu noktadan sonra tasarım öğrencisinin ‘sahip olması gereken’, ona verilen dışındaki tüm bilginin onun tarafından nasıl elde edileceğinin tasarım eğitimcileri tarafından planlanması, programlanması durumunun tartışılmasına gelinecektir. Yazıda anlatılan Designophy deneyimi ise, bir üniversite öğrencisinden, bildirinin odak noktası olması nedeniyle tasarım öğrencisinden sahip olmayı hedeflediği uzmanlığının gerektirdiği tüm bilgileri edinmesinde kullanacağı bir aracın mesleki eğitimin içinde planlanarak verilmesi gerekliliği kabulunun ardından ortaya çıkmıştır. Tasarımı öğrenme, proje saatleri dışına çıkarak yaşam biçimine dönüşmesi, somut bilgiyi üretmek için ham bilgiyi bulma, onu işleyerek tasarım bilgisine dönüştürme süreci, bilginin öğrenende sürekli kalarak kullanılabilir bilgi olması bakımından rakipsizdir. Yoğun çalışma temposunun yanında ayrıca ve oldukça ağır bir yeni iş yükü ile karşı karşıya bırakılan, karşılığında sınav notu gibi hiçbir somut kazanımı olmayan tasarım öğrencisi motivasyonunu sadece duygusal heyecanlarından almak durumundadır.

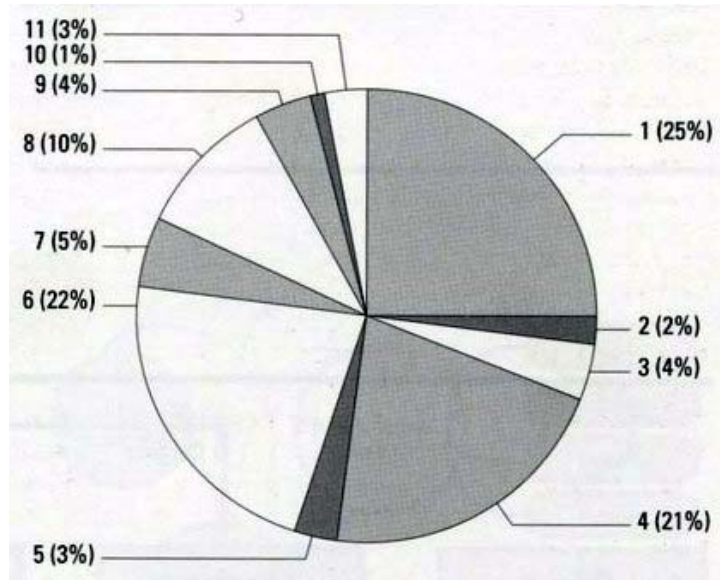
Designophy’nin amacı tasarım öğrencisinin kendi bilgisine ulaşması, tasarım bilgisini edinmesinin bir yaşam biçimi halini alması için bir duygusal araç olmaktır.

Tasarım Eğitiminin Bileşenleri

Tasarım eğitimi Bauhaus sonrası göreceli ağırlıkları değişmekle birlikte sanat-teknoloji-bilim eksenine oturmaktadır. Bu ekseninde yer alan müfredatlar bir becerinin ehil olandan diğerine deneyimin aktarılması formunu koruyarak, usta-çırak eğitiminin etkin sonuçları alınarak süregelmiştir.

Tasarım eğitiminde proje dersi haricindeki dersler ise eğitim kurumlarının ekollerine göre farklılıklar göstermektedir. Çoğu zaman ise sözü edilen diğer derslerde verilen bilgilerin öğrenen tarafından tasarımda ne kadar kullanıldığı, ne kadar tasarım bilgisine dönüştürüldüğü belirlenememektedir.

Didaktik açıdan, tasarım eğitimi kurumları arasındaki öğretim yöntemleri yaklaşımları, tasarımın nasıl yapıldığının belirsizlikleri ile ilintili olarak benzeşmektedir. Popovic, tüm dünyada 60 Endüstriyel Tasarım programının müfredatına dayanarak yapılan araştırma ile tasarım eğitiminin varolan genel yapısını ortaklıklarını belirlemiştir (Şekil 1). Ayrıca farklı ülkelerdeki benzerliklerinin tasarım eğitiminin her zaman olduğundan daha fazla “uluslararasılaştığını” gösterdiğine işaret etmektedir.



Şekil 1, Tasarım Eğitimi Müfredatı, (1) Tasarım, (2) Araştırma, (3) Atölye Becerileri, (4) İnsan Bilimleri ve kültürel çalışmalar, (5) Profesyonel deneyim, (6) Teknoloji ve fen temel bilgileri, (7) Yönetim ve iş becerileri, (8) İletişim, (9) Seçmeliler, (10) Staj, (11) Diğer tasarım alanları

Tasarım Öğrencisi

Tasarım öğrencisinin eğitim süreci sonrası göstereceği faaliyetlerinde düşünsel yönden güçlü, yaratıcılık ve farklılaşma odaklı bir kişi olması, daha endüstriyel anlamıyla yaratıcı ve üretken bir çalışan olması gerekmektedir. Türkiye’deki orta öğretim eğitiminden gelen öğrencilerin üniversite eğitimlerinde karşılaştıkları eğitim sistemlerindeki uyumsuzluğa

dayanan çatışmalar, Endüstriyel Tasarım eğitiminde daha da belirginleşmektedir. Tasarım eğitimi deneyimleri, sezgisel olarak üretilenin pozitivist değerlendirilmesi ile edinilmektedir. Bu dualist yaklaşım, kimi zaman öğrencilerin bulanık bir süreçte kaybolmalarına neden olmaktadır.

Genellikle, öğrenciler yoğun ve standartlaştırılmış orta öğretim eğitiminden farklı olan üniversitedeki tasarım eğitimlerinde, istek ve motivasyonlarını kaybetme eğilimi taşırlar. Bu eğilim, tasarlamamanın ağırlıklı olarak bireysel ve sezgisel, reçetesiz bir el yordamının kullanılarak uygulanmasındaki zorluklardan oluşmaktadır. El yordamı ile bulunan yolun ardından varılan tasarımın ise onaylanmak yerine, alternatif olan yolların ve tasarımların değerleri nispetinde sorgulanmasıdır. Üniversiteye kadar olan sürecini başarılı olarak geçiren ve nasıl başarılı olabileceğini bilen, düşünmek yerine hazır verileni sadece anlamakla yükümlü öğrenci el yordamını anlamamakta, korkmakta, geri çekilmektedir. Tasarım öğrencisinin, başa çıkmak zorunda olduğu ve alışık olmadığı bu durum içerisinde en çok zarar uğrayan duygusu becerilerine olan güvenidir.

Tasarım eğitimi tasarım öğrenene tasarımın nasıl yapılacağını anlatırken kişisel bilişsel sürecin alışageldiğinden farklı olarak işlemlerini alıştırmayı, eğitmesi, öğretmesi gerekmektedir. Algılama, eylem ve birbirleriyle olan ilişkilerinin öğrenciler tarafından yeteri kadar ve tutarlı bir şekilde uygulayabilmeleri için özel olarak yönlendirilmeleri gerekir (Findeli, 2001).

Tasarım Eğitiminin Geleceği

Tasarım eğitimi teknoloji, bilim, sanat ve yaşam değiştikçe değişmesi kaçınılmazdır. Ünlü (2001), tasarım eğitiminin olası yönelimlerini araştırdığı çalışmasında 18 tasarım eğitim kurumu yöneticisine, alandaki gelişmeler göz önünde bulundurulduğunda tasarım eğitiminin gelecekte içermesi gereken başlıkları sormuştur. Elde edilen sonuçlara göre Bilgisayar Destekli Tasarım ve Üretim, Tasarım Yönetimi, İnsan Bilimleri başta olmak üzere metafizik’inde dahil olduğu 18 başlık belirlenmiştir.

İleride olması beklenen kompleks tasarım eğitimi, üniversitelerdeki yeterliliklerle tam olarak karşılanması olası gözükmemektedir. Eğitim yükünün, öğretme sorumluluğunda olan

ile öğrenen arasında paylaşılması zorunlu olmaktadır. Bu paylaşımın planlanması ise doğal olarak eğitimci tarafından yapılmalıdır.

Findeli (2001) gelecekteki tasarım eğitimin yapılandırılması için gerekli olan “nasıl bir teorik tasarım modeli eğitim için bir temel olarak kullanılabilir?” sorusunu sormaktadır. Tasarım öğrencisinin tasarım deneyimini artırabilmek ve dönüştürebilmek için tasarımı düşündürmek, bilmek ve uygulamaları, öğrenenin yaşamının içine sokarak olur. Bu anlayış müfredatın değişimden daha önemlidir (Bucciarelli, 2001). Öğrenenin öğretilene dönüştüğü idealize kurguya yaklaşıldığı noktada tasarım eğitimi de ideale yaklaşabilecektir.

Tasarım Eğitiminde ve Öğrencisinde Duygusal Deneyimler

Tasarımanın demonstratif olmamasından dolayı, doğrudan izdüşümünü tasarım eğitimine aktarmak çok ciddi zorluklar barındırmaktadır. Bu durum eğitim alışverişinin sosyal süreç olarak ve duyguların baskın olduğu, rasyonelliğin ise geride kaldığı bir deneyim olarak yaşanması ile sonuçlanmaktadır.

Tasarım eğitimi başlangıcının yarattığı eğitimsel paradoksun giderilebilmesi/alt edilebilmesi için, yapısal olarak çözümlenerek öğretim programında içselleştirilmelidir. Tasarım eğitiminin karakteristik yapısından dolayı, tasarım öğrencileri ne amaçla ve nasıl tasarım yapacakları konusunda yaşadıkları içsel çelişkilerini, öğrenme süreçlerinde onları negatif etkileyen bir unsura dönüştürmektedirler.

Tasarım eğitimi, önemli zorluklardan birini de çalışma biçemindeki değişimlerden dolayı yaşamaktadır. Tasarlama eylemi, tasarlama mesleği ile beraber doğrusal olmayan, işbirlikçi, bilgi ve ekip çalışması eğiliminde tasarımcılarla ve diğer ekip üyeleri ile etkileşimi destekleyen bir çalışma anlayışına sıçramaktadır (Popovic, 2001). Öğretim programı tasarımcıların bir arada çalışmasını deneyimletmek durumundadır.

Tasarım eyleminin sonucunun kalitesine doğrudan etkili olan ve tasarlananın doğru olabilmesi için önemli olan bir diğer unsur da tasarımcıların tüm bağlamı hakim olmalarıdır. Tasarımı etkileyen tüm çevresel faktörler gerçek dünyadan gözlemlenmeli, öğrenilmelidir. Tasarlamak için ihtiyacı olanı öğrenen, yeni tasarım bilgisi üreten tasarım öğrencisi profilinin tasarım eğitimindeki payı da artıracaktır.

Üç etkende de kişisel motivasyonun ve isteğin sonucunda deneyim olarak kazanılması, kazanç olarak verimin artmasına neden olur.

Designophy Deneyimi

Öğrenenin bilgiyi üretmeye yaklaşımı, bu yaklaşımın süreç içindeki serüveni, öğrenenin süreç içerisindeki refleksleri, güdüler, davranışları, yaşadığı sorunlar ve bilgi üretirken kazandığı bilgiler, bu deneyimin tasarım eğitime olan katkılarının göstergeleridir. İnternette bilgi paylaşımı için endüstriyel tasarımı öğrenenler tarafından üretilen bilgiyi barındıran Designophy bir eğitim aracı olarak etkin bir deneyim olmuştur.

Designophy'nin oluşturulma fikri temmuz 2001 tarihinde oluşmuştur. İstanbul Teknik Üniversitesi Endüstriyel Tasarım Bölümünden, o dönemde 1. sınıfı bitirmiş olan tasarım öğrencileri ile ilk hazırlıklarına başlanmıştır. Bugüne kadar evrimleşen ve dönüşen *Designophy* başlangıçta “Dexigner” ismini kullanmıştır. Dexigner’ın yeniden üretilmesi, yine bir tasarım öğrencisi tarafından yapılandırılması, Designophy bünyesinden ilk hareketi almış olması, bir öğrenene yapılabilecekleri göstermek, onun görmesinde duygusal motivasyonun değerine işaret etmektedir.

Designophy’nin yapılandırılmasında ve kimliğinin oluşturulmasında, öğrencide yapılan çalışmanın özgün ve değerli hissini oluşturulması için üç kabul temel alınmıştır.

- **Endüstriyel Tasarım’a özgü yayın olmak**
- **Tarafılık;** Dünyadaki tüm olguları Endüstriyel Tasarım bakış açısıyla yargılamak.

(Yargılamak kavramı önemle vurgulanmıştır)

- **Tarafsızlık:** Herhangi bir kurumsal yapıya bağlı olmamak,

Designophy Alt hedefleri;

- Süreli bir yayın olmak
- Özgün ve yeni bilgi üretmek ve paylaşmak
- Kar amacı olmamak.

Kabuller sürekli olarak altı çizilerek genel prensipler olarak yerleştirilmiştir. Ortaya çıkarılacak olan yayın için gereken uzun ve yoğun bir çalışma temposunun motivasyonunun anahtar söylemi olmuştur. Manifesto benzeri bir söylemin, içinde barındırdığı meydan okuma tavrının bir tasarım öğrencisini olabildiğince heyecanlandırması açısından uygundur. Altı ay süren, ve hiç bir sonuç göstergesi olmayan çalışmanın temposunun iniş çıkışlarında etkin bir araç olmuştur. Bu tür bir aktivite içerisinde yürütücü rolü üstlenen kişinin yayın editörlüğü sınırlarının dışında bir takım koç'u görevini de yerine getirmesi gerekmektedir. Takım liderliği yayın editörünün başlıca davranışı olmalıdır.

Designophy yapı olarak bir dergidir. Hedefi bir basılı yayın olmaktır. Bir süreli yayın, yani dergi olduğu ve internette yer almasının olanaklarla ilişkili bir sonuç olduğu tüm ekip tarafından benimsenmiştir. İnternet yayıncılığından farklı olan yönü ise profesyonel yaklaşımdır. Tanıtım metinlerinde bu yaklaşım **“profesyonelliğe uzanan bir meslek anlayışı ile yayıncılıkta amatör ruhun harmanlanmasıdır”**. olarak tanımlanmıştır. Bu tanımlama ilk toplantı çağrısına tepki veren, meraklı bir kaç öğrencinin hızla artmasına, heyecanın iletilmesine neden olmuştur. Bu tür bir girişimin zorluklarının başında öğrencinin tanımadığı bir uzmanlığın içinde, daha önce yapmadığı bir çalışma karşısındaki çekingenliğin bertaraf edilerek cesaretlendirilmesidir. İlk görev dağılımı yapılırken öğrencilerin yapabilecekleri ve istekli oldukları çalışma biçemi dikkate alınmalıdır.

Süreli bir yayın olarak planlanan Designophy'nin üç aylık periodlarla yenilenmesi amaçlanmaktaydı. İçerik yoğunluğunun ve tüm çalışanlar için yan uğraş olmasının etkileri ile hedeflenen süreçlerle yenilenememiştir. Yayının hazırlanmasında ve yayının kurumsallaşması, yapılanın üniversite dışına yönelik olduğu öğrenci tarafından da hissedilmelidir. Bu duygu yapılan işin sorumluluğunu artırarak, öğrencinin tüm kazandığı bilgiyi başkalarına sunarken dikkatle değerlendirmesine, kendi düşüncelerini katmasına sebep olmaktadır.



Şekil 2, Designophy kollektif iş akış diagramı

Yayının yapısının taslak planlarında ve ilk sayısında 12 bölüm yer almıştır. Bölümler öğrencilerin eğitime paralel ihtiyaç duyacakları ve ancak pratik içinden öğrenebilecekleri konulara göre planlanmıştır.

Firma: Yerli ve yabancı tasarım firmaları veya tasarımcı çalıştıran, tasarım yapan üretici firmalar tanıtılmaktadır. Bu bölümde firma sahipleri veya firma üst düzey yöneticilerinin tasarım odaklı deneyim ve stratejileri araştırılmaktadır. Firmaların tarihçeleri, tasarım ile ilişkileri, firma yapıları, hizmet verdikleri sektörler ve yaptıkları çalışmalar incelenmektedir.

Sektörel: Tasarıma göreceli uzak duran sektörlerdeki endüstriyel tasarımın incelenmesi, tasarım uygulamalarının o sektördeki olası rolü üzerinde durulmaktadır. Tasarımın farklı sektörlerde nasıl kullanabileceği, bu ihtimallerin genişletilmesi ve yeni tasarım alanları araştırılmaktadır.

Dosya: ‘Dosya’ konusu her sayıda değişerek, dönemsel veya genele ait popüler ve spekülative tartışmalarının irdeleneceği bir platform olması amaçlanmaktadır. Bu tür bir amacın kısa süreli ve sistematik yapılandırılmayan bir çalışma sürecinde bazı sakıncalar oluşmaktadır.

Söyleşi: Bu bölümde yurtiçi ve yurtdışındaki tasarımcılara önemli ulaşip onların gelişen ve değişen tasarım uzmanlığı bağlamında röportajlar yapılmaktadır.

El kitabı: Tasarımcıların sahip olması gereken donanımlara hakkında uzmanların deneyimlerinin aktarılması ile, tasarım mesleğine yeni başlayanların yanı sıra tasarımı uygulamakta olanlarında yararlanabilecekleri bilgiler verilmektedir.

Mekanda Ürün; Mekanları bir bütün yapan ögelere farklı açıdan yaklaşılarak, tasarlanan ürünlerin bulundukları çevre ile ilişkisinin sorgulandığı, tasarımı öğrenen kişinin sorgulama becerilerinin gelişmesine yöneliktir. Bölümün odak konusu devinimi hızlı olan mobilya, dekorasyon aydınlatma sektörleridir.

Kült: Bu bölümde tasarım tarihinde bilinen tasarımcıların tanınması ve tasarım uzmanlığının tarihsel gelişime paralel isimler bağlamında irdelenmesi amaçlanmaktadır.

İnceleme: Tasarımı besleyen ve ilintili bütün aktivitelerin tasarımcı tarafından takip edilmesi olanaksızlığının giderilebilmesi için geniş bir perspektifte, görsel malzeme ile desteklenmiş detaylı açıklamalarla incelemeler yapılmaktadır.

Anonim; Bu bölümde çevremizde gördüğümüz veya kullandığımız, tasarımcısı kesin olarak belli olmayan ürünlerin incelenmesi planlanmaktadır. Bu tür ürünlerin ortaya çıkmalarına neden olan tasarım hikayelerine ulaşarak, farklı tasarım deneyimleri olarak tasarım bilgisine dönüştürülmektedir.

Proje: Endüstriyel Tasarımı projelerinin tanıtıldığı bu bölümde firmalarda gerçekleştirilen projeler ile öğrenci projeleri örnek olarak verilmektedir. Amaç tasarımlarla birlikte tasarımcıların da tanıtılmasıdır.

Yeni: Türkiye piyasasına ve dünya piyasasına çıkan yeni ve özgün tasarımlar bu bölümde tanıtılmaktadır.

Haberler: Daha sonra kaldırılan bir bölümdür. Yeterli haberin hazırlanması için çok vakit ve efor harcanmasını gerektirmektedir. Böyle bir durumda ise hazırlayan öğrenci için yayın bir yanal eğitim aracı yerine fazladan iş yükü olmaktadır.

Dergi bölümlerinden haberler dışında kaldırılan bölüm olmamıştır. İlk sayı ardından yayınlanan bilgilerin geçerliliğinin zamana bağlılığının az olması, üç ay sonunda bilgilerin yeniden sıfırlanmasının gerekli olmaması ortaya çıkmıştır.

Bilgileşim Ara-Ortamı

Designophy ilk sayısının ardından biçimsel bir dönüşüm yaşamıştır. Yapı, aldığı biçime bağlı olarak kendi yeni tanımını oluşturmuştur. Bir eğitim aracı olarak en kullanışlı olan durumuna dönüşümüne açık bir yaklaşım gereği dikkate alınmıştır. Yaşanan bu dönüşümün temel nedeni ise tasarım öğrencisinin eğitim programı ve temposuna uygunluğu olmuştur. Süreli yayıncılığın bünyesinde barındırdığı bilginin tüketilmesi bilgi üretenler için iki açıdan dezavantaj yaratmaktadır.

- Üretilen bilginin değerinin ve kalıcılığının azalması
- Bilgi üretme yoğunluğunun artması

Bu iki neden öğrencilerin emek/tatmin oranını düşürmekte, dolayısıyla motivasyonlarında eksilmeler yaratmaktadır. Olumsuz etkilerin giderilmesi için süreli yayın yerine kaynak yayın olma modeline geçilmiştir. Bu nedenle “süreli bir yayın” tanımı yerine “bilgileşim ara ortamı” tanımı kullanılmaya başlanmıştır. Yeni yayıncılık tarzı, üretilen endüstriyel tasarım bilgisinin paylaşılmasına dayanmaktadır. Tanım açıldığında;

Bilgileşim = bilgi+iletişim, paylaşım

Ara ortamı = Herkese aynı uzaklıkta duran, ulaşılabilen kamusal alan, anlamlarında kullanıldığı görülmektedir. Bilgileşim kelimesinin ingilizce karşılığı olarak “knowledge-sharing” kullanılmıştır. Bir bölümü ingilizce yayınlanan Designophy uluslararası platformda ve vizyonundaki vurgunun yerini göstermek için “sharing” kelimesi kullanılmıştır. Ara-ortamı kavramı ise ortak ulaşılabilir paydayı vurgulaması, internet portalı veya süreli yayından farklılığının belirginleşmesi amacıyla türetilmiştir.

Designophy yeni yayıncılık anlayışında üretilen bilginin özgün olması ve buna bağlı olarak kalıcılığı, öğrencilere ivmelendirici güdüler oluşmasını sağlamıştır. Bu yayıncılık anlayışının pratikteki faydaları şöyle sıralanabilir:

- Öğrencinin başkaları tarafından yaralanılacak kadar değerli bilgi üretme duygusu
- Ürettiği bilginin başkaları ile paylaşılması
- Bilgi üretme yoğunluğunun esnekleşmesi,
- Öğrencinin çalışma programını değişken hazırlayabilmesi

Kurumsallaşma Çalışmalarının Önemi

Yayının geçerliliğinin artırılması ve çalışanların bağımsız ve özgür çalışma ortamlarının oluşturulması amacıyla yapının kurumsallaşması öncelikli hedef olmuştur. Kurumsallaşma stratejisi, yayın çalışanları ile birlikte kararlaştırılmıştır. Prensip kararlarına bağlı olarak Designophy bir kurum kimliği ile var olması kabul edilmiştir. Kurum kimliğinin oluşması için;

- Basın bültenlerinin ve tanıtım metinlerinin hazırlanması
- Tüm ulusal ve uluslararası iletişimin sağlanması
- Tüm yazışma metinlerinin oluşturularak bölüm editörlerine verilmesi
- Tüm yazışma ve iletişim arşivinin kayıt altına alınması
- İleriye dönük tanıtım planlarının yapılması
- Kartvizit hazırlanması
- Designophy ‘Polar’ ve ‘Tshirt’ü yaptırılması

Kurumsal kartvizit ve ‘polar’ hazırlanması güçlü bir aidiyet duygusuna bağlı benimseme ve sahiplenme duygusu yaratılabilmektedir. Böylesi bir duygunun genç bir öğrenen için öğrenci kimliğinin, başka bir deyişle öğrenen yaftasının değişimi hissine neden olmuştur. Altı aylık hazırlık sürecinin en kritik döneminde sağlanan bu atılım ileriye dönük olarak bu çağa ait tasarım öğrencisinin olumlu değerlerinin göstergesi sayılabilir.

Kurumsallaşma çalışmaları bir öğrenci için ileride kurabileceği tasarım ofisine ait kurulumunun benzetimi olarak görülmelidir. Kendi yapacağı tasarımlar için özümsemeye çalıştığı kurumsal kimlik olgusunun deneyimine sahip olabilmektedirler. Bu deneyimin, yayın bireysel sorumluluk çerçevesinde, çalışma ekibine kazandırılması için editörlüklerini yaptıkları kendi bölümlerinin kimliğini oluşturmaları planlanmaktadır.

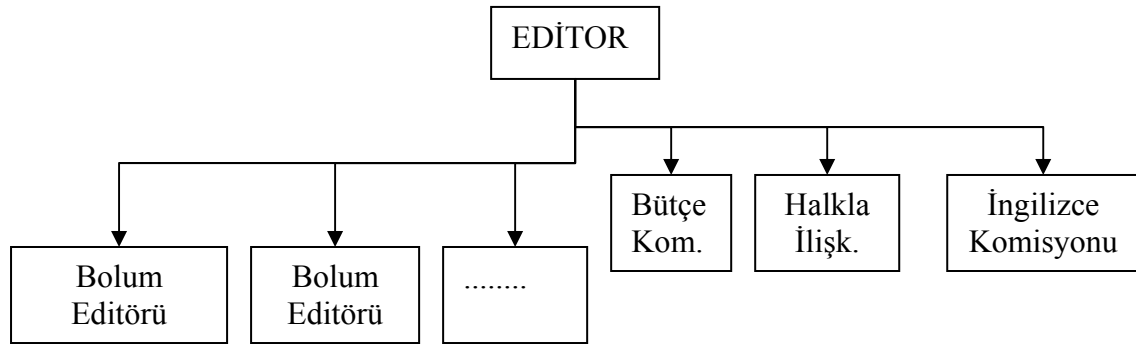
Designophy’nin kurumsallaşma çalışmalarının ilk aşamasında, ortak paydanın da artırılması amacıyla diğer Endüstriyel Tasarım okullarında tanıtım toplantıları yapılmıştır. Kurumsallaşma çerçevesinde e-posta metinlerinde kullanılacak imzalar da dahil üzere bir çok kurumsal şablonlar oluşturulmuştur.

Designophy Çalışma Yapısı

Yayının hazırlanmasında editör ve bölüm editörleri yapılanması uygulanmıştır. Farklı gereksinimlere bağlı olarak alt komisyonlar olarak yapılan ekipler oluşturulmaktadır.

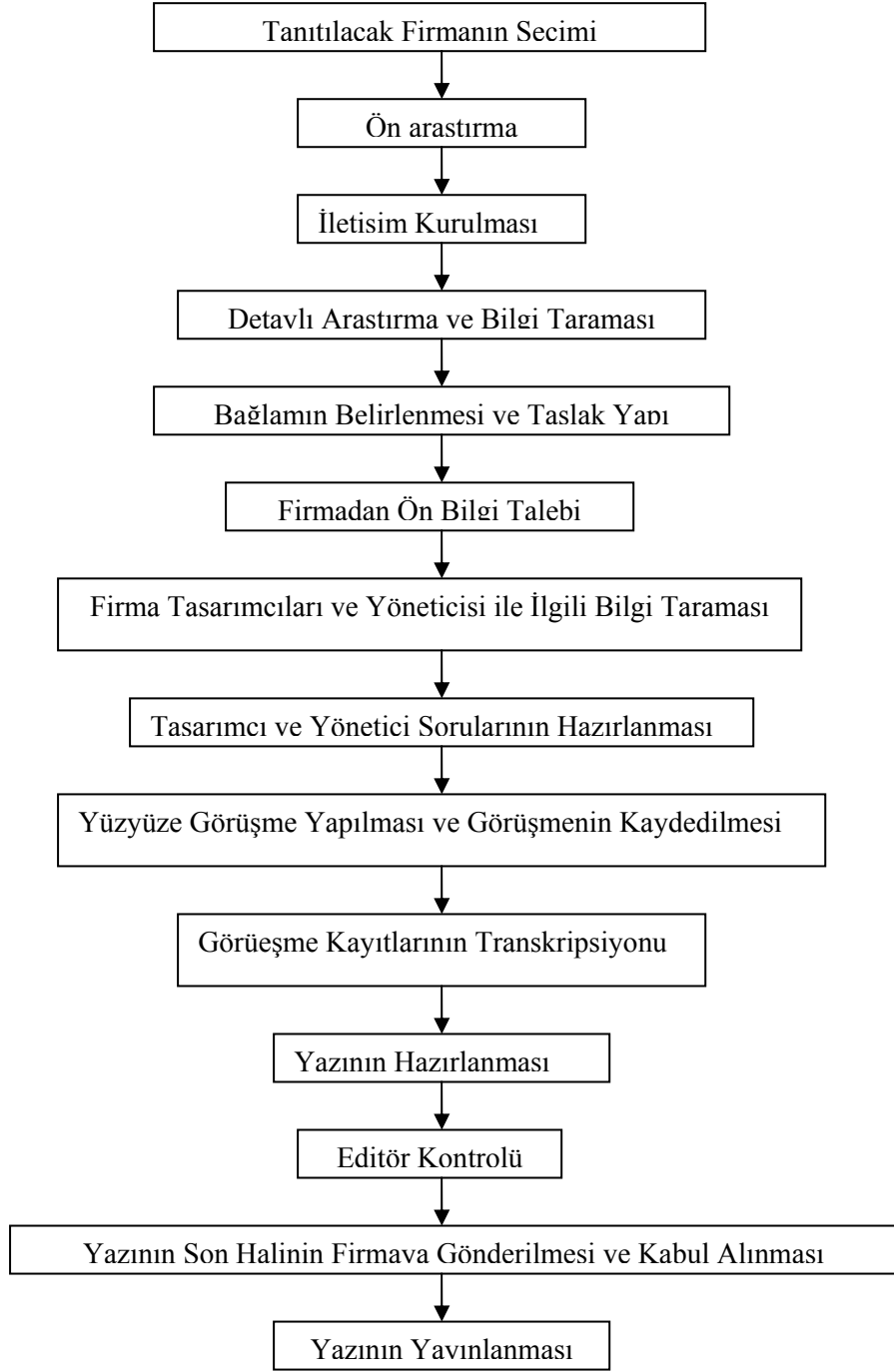
Yayın içerisinde bölüm editörleri genel olarak;

- Gelişim planlarının hazırlanması
- Bölüm içeriğinin oluşturulması
- Bölüm içeriğinin düzenlenmesi
- Yazıların hazırlanması



Şekil 3, Designophy Kurumsal Yapısı

Bölüm editörleri kendi bölümleri içerisinde inisiyatif sahibidirler. Bölüm içeriklerini bağımsız kararlaştırmakla birlikte, yayın içerisinde bütünlüğü sağlamak amacıyla ve içeriğin iç tutarlılığının sağlanması için editör toplantıları yapılarak tartışılır. Bu tartışmalar çoğunlukla hedefe ulaşılırken gerekli olan yöntemin tasarlanması, ihtiyaç duyulanların ve yönlendirmelerin dergi yayın kurulu içerisinde işbirliği ile çözümlenmesi ile sonuçlanmaktadır.



Şekil 4, Firma Tanıtım Bölümü Örneğinde Designophy Çalışma Sistemi

Sürekli yapılan toplantılar, sosyal ilişkiler üzerinden fikir paylaşımına yol açan, ortak üretimin pratiği yaşanan birer kolektif süreçlerdir. Bu toplantılar gerçek iş yaşamındaki işbirliğinin gerçek benzetimleridir.

Sonuç

Designophy'yi en basit biçimde unsurlarına ayrıştırıldığına ortaya çıkan bilgi+duygu olacaktır. Pragmatist bir değerlendirme ile bakıldığında ise böyle bir yayının hazırlanmasında görev alan tasarım öğrencisinin kazanımları somut ve mesleki gelişimde gereklidir.

Tasarımcılarla tanışma, firma yöneticileri ve sahipleri ile tanışma, pratik uygulamalarını öğrenme ve en önemlisi sayılabilecek öğrencilik kimliğinin ötesinde yayıncı kimliği ile gerçek dünya ile iletişimin artması söz konusudur. Ettore Sottsass ile yapılan röportaj ve benzeri bir çok çalışmalar, yayın sayesinde elde edilmesi güç olanakların yaratılmasının göstergesidir.

Tasarım eğitimi açısından yararı, anlatılan Designophy deneyiminin tamamının tasarım öğrencileri tarafından kazanıldığına altının çizilmesi ile tekrar ve açıkça görülecektir. Öğrenirken, doğal olarak üreten tasarım öğrenenin değerli kılınması, tasarım öğrencisinin üretimine kalite olarak yansiyacaktır. Designophy eğitim aracı yaklaşımı ancak tasarım eğitiminin tamamlayıcı öğelerinden biri olacaktır.

Designophy'ne diğer bir taraftan, yani onu üreten tasarım öğrencilerinin harcinde ondan yararlanan diğer tasarım öğrencileri tarafından bakıldığında amacına en yakın sonucun çıktığı söylenebilir. Kendisi ile aynı durumda bulunan ve aynı ihtiyaçlar ve zorluklar içinde bulunan kişinin/öğrencinin yarattığı bilgi, o öğrencinin de en çok ihtiyaç duyacağı ve en kolay algılayabileceği bilgi olacaktır.

Tüm bu deneyimin sonuçları verilere dönüştürülerek tasarım eğitimi prensiplerine dönüştürülebilecek hammaddeye katkı sağlayacaktır. Designophy deneyimi, kantitatif sonuçların ölçümlenebileceği bir deneysel çalışma olmayıp, tasarım öğrencisinin tasarıma olan ilgisinin ve bilgisinin artışının rahatlıkla gözlemlenebildiği bir eğitim aracıdır. Elde edilen sonuç ise bir gözlemlerin doğrultusunda bir dergi biçiminde olması gerekliliği olmadan, tasarım öğrencilerinin yayıncılık yolu ile motivasyonlarının artırılmasıdır. Her tasarım kurumu, özel internet siteleri kurmanın ötesinde öğrencilerinin çalışmalarını bütünsel bir yayıncıya yayınlamak tasarım eğitimindeki paylaşımın planlı ve verimli olmasını sağlayacaktır.

KAYNAKLAR

Ünlü E. C., 2001, “*Educators’ Viewpoints on Industrial Design Curricula-Content*” in: By Vesna Popovic and Tony Kim (Eds.), Exploring Emerging Design Paradigm: ICSID Educational Seminar 2001, Seognam Proceedings, pp 36-41

Bucciarelli L., 2001 “*Design Knowing and Learning: A Socially Mediated Activity*” in By Eastman C., McCracken M., Newstetter W., (Eds), Design Knowing and Learning: Cognition in Design Education, pp. 297-313

Findeli A., 2001, “*Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological and Ethical Discussion*” Design Issues Vol. 1, Issue 1, pp5-18

Popovic, V., 2001, “*Product (Industrial) Design Knowledge Models*” in: By Vesna Popovic and Tony Kim (Eds.), Exploring Emerging Design Paradigm: ICSID Educational Seminar 2001, Seognam Proceedings, pp 150-157

Arař. Gör. Ayhan Enřici 1999 yılından itibaren İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakóltesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümünde görev yapmaktadır. 1999 yılında Lisans derecesini ve 2002 yılında ise Yüksek Lisans derecesini aynı bölümde tamamlamıştır. Akademik çalışmaları tasarım süreci, tasarım ekipleri, tasarlama metodolojisi, tasarımda malzeme, tasarım projeleri üzerinde yoğunlaşmaktadır. 2001 yılından beri Designophy Endüstriyel Tasarım Bilgileşim Ara-ortamı'nın editörlüğünü yürütmektedir.